

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. D. G., Suardana, I. N., & Rapi, N. K. (2022). E-Modul IPA dengan Model STEM-PjBL Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.42657>
- Amalia, I., & Sujatmiko, B. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantuan Flipbook Berbasis Pjbl Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D Dan 3D Kelas Xi Multimedia (Studi Kasus: Smkn 2 Singosari). *Jurnal IT-EDU*, 7(1), 92–99.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2020). Berpikir Komputasi Dalam Pembelajaran Matematika. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 50. [https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(1\).50-56](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(1).50-56)
- Curzon, Paul dan McOwan, Peter W. *The Power of Computational Thinking*. London: World Scientific, 2017.
- Danindra, L. S., & Masriyah. (2020). Proses Berpikir Komputasi Siswa Smp Dalam Memecahkan Masalah Pola Bilangan Ditinjau Dari Perbedaan Jenis Kelamin. *MATHEdunesa*, 9(1), 95–103. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n1.p95-103>
- Edutopia. Project Based Learning, 2007. www.edutopia.org.
- Hadi, M. E. (2021). *Pengembangan E-Modul Project Based Learning Berbantuan Scratch untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Komputasi Matematika*.
- Handayani, S., Astuti, I. A. D., & Bhakti, Y. B. (2020). Peningkatan Keterampilan Guru Melalui Pembelajaran Fisika Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematic). *Pro s i d i Ng S Emi Na r Na s i on a l S a i n S*, 1(1), 93–98.
- Hayati, P., & Fauziah, R. N. (2023). Pengembangan E-Modul Eksperimen Fisika Berbasis Project Based Learning. *Journal on Education*, 05(03), 10728–10734. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/1975%0Ahttps://www.jonedu.org/index.php/joe/article/download/1975/1636>
- Lestari, A. C., & Annizar, A. M. (2020). Proses Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah PISA Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Komputasi. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 46–55. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v8i1.2063>
- Marji, M. (2014). *Learn to Program With Scratch (A Visual Introduction to Programming with Games, Art, Science, and Math)*. No Starch Press.
- Nasiba, U. (2022). *Brankas Rahasia : Media Pembelajaran Numerasi Berbasis Berpikir Komputasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*.

Bukan hanya dalam. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 521–538.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.764>

Ningtyas, A. R., Semarang, U. N., & Semarang, K. (2022). Kajian Teori : Pengembangan Bahan Ajar Model Problem Based Learning Bernuansa STEM. *Seminar Nasional Matematika, Geometri, Statistika, Dan Komputasi*.

Rohmah, U. N., Zakaria Ansori, Y., & Nahdi, D. S. (2018). Pendekatan Pembelajaran Stem Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Pendekatan Pembelajaran Stem Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*, 5(3), 152–162. google scholar

Sa'diyah, F. N., Mania, S., & Suharti. (2021). Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(1), 17–26.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.17-26>

Sagala, S. (2010). *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Alfabeta.

Santyasa. (2015). *Pendekatan kuantitatif dalam penelitian MIPA dan pendidikan MIPA*.

Sriwindari, W., Asih, T., & Noor, R. (2022). Pengembangan E- Modul Berbasis Pjbl (Project Based Learning) Materi Daur Ulang Limbah. *Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2022*, 1(1), 12–20.

Suprijono, A. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Gramedia Pusaka Utama.

Susanto, I. A., Mukminin, A., Anwari, A., & Jalal, M. (2023). Pengembangan E-Modul Perkuliahan Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Aktif Mikir dan Project Based Learning Pada Program Studi Pendidikan Dasar Sumatera Selatan Indonesia. *Journal on Education*, 05(04), 14414–14423.

Tabesh, Y. (2017). *Computational Thinking: A 21st Century Skill*. Olympiade in Informaticss.

Tian, X., Li, C., & Zhao, Y. (2021). Investigation on computational thinking of normal students based on technology acceptance model. *ACM International Conference Proceeding Series*, 303–308.
<https://doi.org/10.1145/3474995.3475046>

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana.

Triantoro, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Untuk Membantu Meningkatkan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 13–22.
<https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1962>

Widana, I. W., & Septiari, K. L. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbasis Pendekatan STEM. *Jurnal Elemen*, 7(1), 209–220. <https://doi.org/10.29408/jel.v7i1.3031>

Widiyanti, I., Putra, P. D. A., & Anggraeni, F. K. A. (2021). Pengembangan Ukbm Dengan Pendekatan Engineering Design Process (Edp) Untuk Meningkatkan Literasi Stem Siswa Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(3), 83. <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i3.25272>

Wing, J. M. (2012). *Computational Thinking*. Computer Science Department.

